

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SUMBER DAYA ALAM DAN PENGGUNAANYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* KELAS V SDN KARANG TARUNA 1 KECAMATAN PELAIHARI KABUPATEN TANAH LAUT

Metroyadi, Mahdian, & Aristika Widaswara
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: Metroyadi59@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan aktifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Sumber Daya Alam dan Penggunaannya di SDN Karang Taruna 1 Kelas V Kecamatan Pelaihari. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Karang Taruna 1 kelas V Kecamatan Pelaihari pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014. Jumlah siswa di kelas V adalah 32 orang, yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Penggalan data menggunakan cara observasi aktifitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar digali dengan tes evaluasi tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan aktifitas siswa. Disarankan agar guru-guru dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan bagi sekolah sebagai bahan masukan bagi perbaikan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Sumber Daya Alam Dan Penggunaannya, *Teams Games Tournaments (TGT)*.

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk individu maupun social sangat membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lainnya dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 (Sisdiknas) menurut pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan bermutu dambaan semua orang, untuk menciptakan mutu pendidikan yang tinggi sesuai dengan undang - undang tersebut diperlukan guru yang professional. Guru yang professional harus memiliki kemampuan yang pertama adalah *capability personal*, maksudnya guru diharapkan memiliki pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan serta sikap yang mantap dan memadai sehingga mampu mengelola proses belajar mengajar secara efektif, kedua sebagai inovator, yakni sebagai tenaga kependidikan yang memiliki komitmen terhadap upaya perubahan dan reformasi, ketiga sebagai *developer* guru harus memiliki visi keguruan yang mantap dan luas (Sardiman,

2010:135-136).

Langaveld mengatakan bahwa mendidik adalah memberi pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seorang anak (yang belum dewasa) dalam pertumbuhannya menuju kearah kedewasaan dalam arti dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab atas segala tindakanya menurut pilihannya sendiri (Pidarta,2007:10). Pendidikan harus didapat oleh setiap individu karena pendidikan adalah usaha yang diadakan baik secara langsung maupun dengan cara yang tidak langsung untuk membantu anak dalam melakukan perkembangannya untuk mencapai kedewasaan (Uhibiyati, 2001 :69).

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka (Ihsan, 2005:2). Betapa pentingnya pendidikan bagi masa depan membuka ruang pelayanan pendidikan sejak anak usia dini. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan dimulai sejak anak dilahirkan dan berakhir setelah ia meninggal dunia. Jadi pendidikan berlangsung seumur hidup untuk mendapatkan pendidikan yang baik dan hasil yang baik maka kita harus terus belajar dan belajar.

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik. Tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arahan kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan

sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan (Suyatno, 2009:37). Belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya jadi tidak bersifat verbalistik (Aqil, 2009 : 20).

Untuk memberikan pelajaran yang baik atau yang lebih menarik untuk siswa sekolah dasar kita harus menampilkan sesuatu yang berbeda bukan hanya menggunakan ceramah sehingga siswa tidak terlibat secara langsung, namun kita juga harus menggunakan model pembelajaran yang variatif, sehingga siswa tidak merasa bosan dan bahkan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Sesuai dengan tuntutan kurikulum KTSP, bahwa potensi dan kemampuan semua siswa untuk belajar dan berprestasi merupakan hal penting untuk diperhatikan. Ada beberapa cara yang dapat dikembangkan untuk memotivasi siswa dalam belajar diantaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hal yang menjadi hambatan adalah siswa sulit memahami materi yang banyak dan siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran dan konsep-konsep IPA yang disampaikan masih kurang dipahami oleh siswa, hal ini yang menyebabkan nilai 19 siswa dari 32 siswa masih dibawah standar 60 sedangkan nilai ketuntasan siswa yang diharapkan adalah 65 namun ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 40,63 % hasil belajar siswa yang belum tuntas sekitar 59,38%.

Hal ini disebabkan karena pembelajarn kurang dikemas secara menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif hal itu terjadi karna gaya mengajar guru yang masih banyak menggunakan metode ceramah pada saat melaksanakan pembelajaran, tidak adanya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang agar pembelajaran tidak merasa membosankan dan hal tersebut dapat menyebabkan siswa tidak terlibat secara aktif, hanya mendengarkan, mencatat dan menghafal materi yang telah disampaikan dan kurang bermakna bagi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Jika hal ini dibiarkan maka akan berdampak pada jalannya proses belajar mengajar yang dilakukan siswa terutama disekolah dasar, siswa tidak bergairah, dan mengantuk, merasa bosan, tidak antusias, marasa menjadi beban berat untuk mengikuti pembelajaran dan akhirnya akan menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat kita lakukan

untuk mengatasi dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournamen* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini mampu memunculkan motifasi belajar bagi para siswa, karena dalam proses pembelajaran memunculkan daya saing atau kompetisi untuk mengumpulkan nilai kelompok. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

Berdasarkan latar belakang maka Penelitian ini dapat dirumuskan;

1. Bagaimana aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada materi Sumber Daya Alam Dan Penggunaanya di kelas V SDN Karang Taruna 1 Kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut.
2. Apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada pembelajaran Sumber Daya Alam Dan Kegunaanya di kelas V SDN Karang Taruna 1 Kecamatan Pelaihari Kabupaten TanahLaut dapat meningkat.

Berdasarkan permasalahan maka Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui;

1. Aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada materi Sumber Daya Alam Dan Penggunaanya di kelas V SDN Karang Taruna 1 Kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada pembelajaran Sumber Daya Alam Dan Kegunaanya di kelas V SDN Karang Taruna 1 Kecamatan Pelaihari Kabupaten TanahLaut dapat meningkat.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena yang terjadi dalam kegiatan proses pembelajaran, dengan secara cermat, mendalam, dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap dan dapat menghasilkan informasi yang dapat menunjukkan kualitas sesuatu (Aqib, 2009 : 15).

Pendekatan adalah metode atau cara yang digunakan dalam mengadakan penelitian, disamping itu jenis atau tipe penelitian yang diambil dipandang

dari segi tujuan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Reserch* merupakan suatu model penelitian yang dikembangkan dikelas (Arikunto, 2010:63). Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan perubahan atau inovasi dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) pada saat ini menjadi salah satu cara dalam meningkatkan mutu hasil belajar siswa di kelas. Oleh sebab itu PTK menjadi strategi inovatif dalam kelas yang dilaksanakan oleh seorang guru (Aslamiah, 2010:24).

Menurut Stephen Kemmis menyatakan bahwa PTK atau Action Reserch adalah suatu bentuk penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari. (1) Praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan sendiri, (2) Pemahaman mereka terhadap praktik-praktik tersebut, dan (3) Situasi ditempat praktik itu dilaksanakan.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, melalui langkah-langkah dan kaidah ilmiah yang berlaku dalam penelitian ilmiah (Kusuma dkk, 2010 8-10).

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas meliputi tiga hal yakni peningkatan praktek, pengembangan profesional, dan peningkatan situasi tempat praktek berlangsung (Sanjaya, 2010:30-31). Ada 4 tahapan sederhana menurut beberapa para ahli mengenai model penelitian tindakan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto dkk, 2008:17-20).

Langkah-langkah PTK yaitu: Tahap 1: Perencanaan, dalam tahap ini penelitian menjelaskan tentang tahap apa, mengapa, kapan, dimana, bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini menentukan titik focus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, dan yang terjadi selama kegiatan atau tindakan berlangsung.

Tahap 2: Pelaksanaan, pada tahapan merupakan tahapan pelaksanaan atau implementasi serta penerapan dari rancangan yang telah dibuat dalam bentuk tindakan di kelas. Dalam tindakan ini harus sesuai dengan rumusan rancangan.

Tahap 3: Pengamatan, Pada tahapan pengamatan ini merupakan kegiatan atau tindakan yang dilakukan secara bersamaan dengan tindakan pelaksanaan implementasi tadi. Artinya selain melakukan pelaksanaan tindakan kelas juga disertai dengan pengamatan.

Tahap 4: Refleksi, Tahapan ini merupakan

tahapan mengulas kembali apa yang sudah dilakukan serta upaya apa yang harus diperbaiki atau dilakukan ke depan. Dari ke empat tahapan penelitian tersebut akan terbentuk sebuah siklus yaitu satu putaran kegiatan secara berurutan dan akan kembali dilakukan siklus selanjutnya seperti semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan sampai refleksi dan refleksi disini merupakan bahan evaluasi bagi tindakan yang harus dilakukan guru selanjutnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran, perbaikan dilakukan secara terus menerus selama kegiatan tindakan dilakukan. PTK ini disusun menjadi sebuah siklus dengan pola : perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan revisi (perencanaan ulang), pola ini merupakan ciri khas sebuah PTK yaitu adanya pengulangan tindakan sampai didapat hasil yang terbaik.

Setting Penelitian, Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN Karang Taruna 1 Kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut. Jumlah siswa yang terdapat di kelas V tersebut adalah sebanyak 32 siswa dengan 17 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran IPA pada semester 2, dengan materi Sumber Daya Alam dan Penggunaannya, jumlah siswa yang ada memungkinkan atau dapat dibentuk kelompok belajar.

Dipilihnya tempat ini berdasarkan pada pertimbangan karna masalah ini cukup menarik, layak untuk diteliti dan sudah mendapat dukungan dari pihak sekolah baik itu dari kepala sekolah maupun dari guru wali kelas V.

Faktor - faktor yang menjadi aspek penelitian antara lain adalah sebagai berikut:

Faktor Siswa, Peneliti melaksanakan penelitian ini untuk melihat bagaimana keaktifan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa, kedisiplinan siswa, keantusiasan siswa, bagaimana siswa bekerja sama dengan kelompok dan mencatat kesimpulan pada mata pelajaran IPA kelas V semester 2 pada pembelajaran Sumber Daya Alam dan Penggunaannya SDN Karang Taruna 1 melalui pendekatan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

Faktor Hasil Belajar, Bagaimana pendekatan pembelajaran yang dipilih dapat mempengaruhi keterampilan berpikir rasional siswa dan mempengaruhi keaktifan, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V semester 2 pada pembelajaran Sumber Daya Alam dan Penggunaannya dapat meningkat menjadi lebih baik.

Data dan Cara Pengambilan Data, data ini dikumpulkan dari guru, siswa dan hasil belajar mata

IPA siswa kelas V SDN Karang Taruna 1 Kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut, sedangkan jenis data yang disajikan berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang terdiri dari. Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif yaitu data tentang aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, dan data kuantitatif yaitu data tentang hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Analisis data merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mengolah dan penyusunan data. Data yang sudah terkumpul dapat menghasilkan kesimpulan dan dapat dipertanggung jawabkan. Data yang telah diperoleh merupakan gambaran dari hasil observasi dan hasil tes siswa.

Ada dua data yang diperoleh yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Untuk data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas siswa yang dianalisa secara naratif. Sedangkan kuantitatif berupa post test dianalisis dengan teknik presentase atau dituliskan dalam bentuk angka-angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I pertemuan I kegiatan pembelajaran belum dapat berjalan dengan lancar. Pada saat pembelajaran berlangsung dalam menerapkan model pembelajaran (*Teams Games Tournaments*) (TGT) masih terjadi ketidak terlaksanaan langkah-langkah atau sintak model, begitu juga dalam menyampaikan materi pembelajaran ada materi yang masih tertinggal. Keaktifan siswa secara klasikal berjumlah 32 orang masih ada yang cukup aktif dan kurang aktif berjumlah 15 orang atau 46,80% begitu juga dengan hasil belajar, sedangkan pada hasil belajar masih terjadi beberapa kelompok yang belum mencapai nilai diatas KKM 65, sehingga masih perlu dilakukan perbaikan baik keaktifan guru dan siswa maupun hasil belajar.

Pada siklus I pertemuan II kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini masih terjadi peneliti dalam menyampaikan tujuan pembelajaran tidak semuanya dapat disampaikan, begitu juga dalam pembagian kelompok secara heterogen masih terjadi tidak sesuai dengan ketentuan dalam pembagian kelompok yang ditentukan, sedangkan keaktifan siswa secara klasikal dalam pembelajaran sudah mulai terjadi peningkatan tidak ada lagi yang kurang aktif dan cukup aktif, sedangkan berdasarkan penilaian terhadap hasil belajar siklus I pertemuan kedua, dapat dijelaskan sebagai berikut : siswa yang memperoleh nilai 100 ada 3 orang (9%), yang memperoleh nilai 90 ada 4 orang (12,5%), yang memperoleh nilai 80 ada 7 orang (22%), yang memperoleh nilai 70 ada 12 orang (37,5%), yang memperoleh nilai 60 ada 6 orang (19%). Jika dilihat dari KKM mata pelajaran IPA adalah 65, maka

hanya 26 dari 32 orang siswa yang tuntas belajar sehingga ketuntasan klasikal 81%. Pada siklus II peneliti masih perlu memperbaiki penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) agar terjadi peningkatan baik aktifitas guru, siswa maupun hasil belajar.

Pada pembelajaran siklus II pertemuan I mengalami kemajuan, karena perbaikan keterlaksanaan langkah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sudah dapat dilakukan peneliti begitu juga keaktifan siswa secara klasikal masih ada 12 orang dalam kategorie aktif atau 37,5%, begitu juga temuan hasil evaluasi belajar masih ada 5 orang yang belum tuntas sesuai dengan KKM 65 yang telah ditetapkan. Walaupun ada kemajuan peningkatan tetapi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan belum tercapai sehingga masih perlu dilakukan pada pertemuan II pada siklus II ini.

Pada pembelajaran siklus II pertemuan II Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siklus 2 pertemuan pertama sudah menunjukkan kemajuan pada aktivitas siswa yang sudah sangat aktif mengikuti pelajaran yaitu 28 orang 87,5% dan 4 orang siswa yang aktif 12,5%.

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil yakni . Kelompok 1 memperoleh skor 16 (100%) dengan kriteria "Sangat Aktif", Kelompok 2 memperoleh skor 16 (100%) kriteria "Aktif", Kelompok 3 memperoleh skor 16 (100%) dengan kriteria "Sangat Aktif", Kelompok 4 memperoleh skor 16 (100%) dengan kriteria "Sangat Aktif" Kelompok 5 memperoleh skor 16 (100%) dengan kriteria "Sangat Aktif", Kelompok 6 memperoleh skor 15 (93,75%) dengan kriteria "Sangat Aktif" Maka dapat dikatakan bahwa siswa dalam pembelajaran kegiatan manusia yang dapat mengubah permukaan bumi melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat berpartisipasi dengan "Sangat Aktif".

Sedangkan hasil belajar sebagai berikut : siswa yang memperoleh nilai 100 ada 3 orang (9,375%), yang memperoleh nilai 90 ada 10 orang (31,25%), yang memperoleh nilai 80 ada 10 orang (31,25%), yang memperoleh nilai 70 ada 6 orang (18,75%), yang memperoleh nilai 60 ada 3 orang (9,375%)., Jika dilihat dari KKM mata pelajaran IPA adalah 65, maka hanya 26 dari 32 orang siswa yang tuntas belajar sehingga ketuntasan klasikal mencapai 81%.

Berdasarkan analisis hasil observasi dan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II pertemuan kedua, adalah sebagai berikut : Aktivitas guru dalam pembelajaran diperoleh nilai 53 atau 93%. Dikaitkan dengan kategori perolehan nilai yang telah ditetapkan masuk pada rentang nilai antara 76-100% dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat

dikatakan bahwa indikator keberhasilan untuk aktivitas guru sudah tercapai dengan baik. Sedangkan Aktivitas belajar siswa Pada pertemuan ini sudah mengalami peningkatan sangat aktif 87,5% siswa yang aktif 12,5% Sehingga dapat dikatakan bahwa indikator keberhasilan untuk aktivitas belajar siswa sudah tercapai dengan baik karena siswa sudah banyak yang sangat aktif dalam mengikuti pelajaran. Pada hasil belajar IPA siswa pada materi diperoleh nilai dengan jumlah dengan rata-rata 81. Artinya secara individual 29 orang atau 91% dari 32 siswa yang mencapai nilai KKM, dan sisanya 3 orang masih belum mencapai KKM yaitu 65. Hasil ini jika dikaitkan dengan indikator keberhasilan tentang ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal sudah memenuhi keberhasilan belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karang Taruna I kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut dengan 2 siklus yang pada setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dan dengan jumlah siswa 32 orang yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki pada pelajaran IPA dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) materi Sumber Daya Alam dan Penggunaannya, model pembelajaran Teams Games Tournament ini merupakan sebuah model yang dapat membuat siswa menjadi aktif, dan juga termotivasi dalam belajar. Tetapi hal ini juga harus didukung oleh kinerja guru yang cukup bagus. Adapun hasil observasi dan evaluasi penelitian siklus I dan II diuraikan sebagai berikut :

Peningkatan ini sesuai dengan penelitian Abdurrahman dan Bintoro menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih berganti, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata (Pidarta, 2010:187).

Davidson juga menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan peralatan yang kuat untuk meningkatkan kepercayaan diri sebagai seorang pembelajar dan pemecah masalah dan untuk memperkuat intergrasi yang sebenarnya diantara berbagai macam siswa (Saminto, 2009:349). Senada dengan Suarjana (Eko, 2011:Online) menegaskan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menambah wawasan tentang berbagai model pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi guru.

Dalam pembelajaran kooperatif akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru (Putri, 2013:Online). Dalam proses pembelajaran di kelas sebaiknya guru menggunakan suatu cara yang bisa menyenangkan

sehingga akan memberikan kecakapan hidup (Life Skill) kepada peserta didiknya serta tujuan pembelajaran bisa tercapai (Sanjaya, 2011:123).

Berdasarkan data yang telah disajikan, maka hasil penelitian ini menguatkan penelitian- penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, misalnya penelitian oleh Marietna TM (2011) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Dengan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Materi Organisasi Kelas V Semester II SDN Tirtajaya 1 Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut "yang menyimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tirtajaya 1 Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut pada materi Organisasi.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ahmad Rizani (2011) dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Konsep Sumber Daya Alam Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jawa 3 Martapura Kabupaten Banjar" yang menyimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Jawa 3 Martapura Kabupaten Banjar Dengan Materi Sumber Dya Alam.

Senada dengan penelitian lainnya dilakukan oleh Irnawati (2011) dengan judul "Meningkatkan hasil belajar materi alat pencernaan makanan pada manusia melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) siswa kelas V SD Bayanan 2 Kecamatan Daha Selatan HSS". Irnawati menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi pencernaan makanan pada manusia siswa kelas V SD Bayanan 2 Kecamatan Daha selatan HSS.

Aktivias Siswa, pada siklus I pertemuan 1 siswa yang sangat aktif ada 2 orang persentase sebesar 6,25% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 12 orang dengan persentase 43,75% dan siswa yang aktif pada pertemuan pertama ada 12 orang dengan persentase 37,5% dan siswa yang kurang aktif pada pertemuan pertama ada 3 orang dengan persentase 9,375 dan pada pertemuan kedua tidak ada siswa yang kurang aktif, pada siklus II pertemuan petama siswa yang sangat aktif meningkat menjadi 20 dengan persentase 62,5% dan pada pertemuan kedua 28 orang dengan persentase 87,5% dan siswa yang mendapat kriteria aktif pada pertemuan pertama sebanyak 12 orang dengan persentase 37,5% dan pada pertemuan kedua menurun menjadi 4 orang dengan persentase 12,5%.

Sedangkan aspek yang menjadi fokus pengamatan pada aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) ini meliputi : Keaktifan, disiplin, antusias, kerjasama, tanggung jawab. Aspek diamati secara langsung untuk melihat keaktifan siswa bagaimana dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus I diperoleh gambaran tentang sikap dan perilaku siswa dan perihal kesungguhan siswa. Perhatian siswa mulai terpusat pada pelajaran walaupun belum maksimal. Sedangkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran mulai meningkat. Siswa lebih bersemangat jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan. Kemajuan siswa juga terlihat dalam hal keaktifan dalam menerima pembelajaran. Siswa perlahan-lahan mulai berani mengemukakan pendapatnya, bertanya langsung tentang materi yang belum dimengerti. Siswa juga tidak malu lagi menjawab pertanyaan, keberanian siswa juga semakin terlihat ketika harus tampil untuk mewakili kelompoknya menyelesaikan kuis/latihan. Perilaku lain yang menunjukkan peningkatan yaitu dalam hal disiplin. Siswa yang mulanya sulit untuk mengendalikan diri lama kelamaan secara perlahan sudah mulai bisa mendisiplinkan diri mereka sendiri. Dan siswa juga semakin mampu bekerja sama dalam setiap pembelajaran yang diberikan guru, sehingga pelajaran dapat berlangsung dengan lancar, aktif, kreatif, bermakna, dan menyenangkan.

Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II mendukung paradigma baru pendidikan sekarang, dimana pendidikan sekarang lebih menekankan pada peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan.

Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya (Budining, 2005:58).

Slavin (Sanjaya, 2011:18) menyatakan hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

Suarjana (Eko, 2011:Online) menegaskan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa, karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Slavin (Faishal, 2012:Online), menyatakan bahwa berdasarkan beberapa kajian dan temuan menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena dengan pembelajaran kooperatif siswa belajar memahami konsep mereka sendiri dengan cara belajar berkelompok di kelas yang anggotanya heterogen.

Sesuai dengan kelebihan TGT (Anonim, 2010:Online), bahwa model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.

Berdasarkan data yang telah disajikan, maka hasil penelitian ini menguatkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, misalnya penelitian oleh Marietna TM (2011) dengan judul "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Dengan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Materi Organisasi Kelas V Semester II SDN Tirtajaya IKecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut*" yang menyimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tirtajaya 1 Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut pada materi Organisasi.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ahmad Rizani (2011) dengan judul "*Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Konsep Sumber Daya Alam Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jawa 3 Martapura Kabupaten Banjar*" yang menyimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Jawa 3 Martapura Kabupaten Banjar Dengan Materi Sumber Dya Alam.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Irnawati (2011) dengan judul "*Meningkatkan hasil belajar materi alat pencernaan makanan pada manusia melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournaments (TGT) siswa kelas V SD Bayanan 2 Kecamatan Daha Selatan HSS*". Irnawati menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi pencernaan makanan pada manusia siswa kelas V

SD Bayanan 2 Kecamatan Daha selatan HSS.

Sedangkan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I pertemuan 1 mendapat nilai rata-rata 50 ketuntasan klasikal 59% pada pertemuan 2 nilai rata-rata 76 dan ketuntasan klasikal 81% sedangkan pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata 77,5 dan ketuntasan klasikal 87,5% dan pada pertemuan kedua nilai rata-rata 77,5% dan ketuntasan klasikal 87,5%.

Dari hasil peningkatan ini didukung pendapat Sanjaya (2011:19) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu, dan suka memberi pertolongan pada orang lain. Slavin (Sanjaya, 2011:18) menyatakan hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

Suarjana (Eko, 2011:Online) menegaskan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dari hasil peningkatan ini juga didukung pendapat Ibrahim, dkk (Anonim, 2010:Online), menyatakan bahwa tujuan utama dalam pembelajaran kooperatif yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, baik siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, maupun rendah.

Upaya dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran yang secara langsung dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Faishal, 2012:Online).

Berdasarkan data yang telah disajikan, makahasil penelitian ini menguatkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, misalnya penelitian oleh Marietna TM (2011) dengan judul "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Dengan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Materi Organisasi Kelas V Semester II SDN Tirtajaya 1 Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut*" yang menyimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tirtajaya 1 Kecamatan

Bajuin Kabupaten Tanah Laut pada materi Organisasi.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ahmad Rizani (2011) dengan judul "*Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Konsep Sumber Daya Alam Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Jawa 3 Martapura Kabupaten Banjar*" yang menyimpulkan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Jawa 3 Martapura Kabupaten Banjar Dengan Materi Sumber Dya Alam. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Irnawati (2011) dengan judul "*Meningkatkan hasil belajar materi alat pencernaan makanan pada manusia melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournaments (TGT) siswa kelas V SD Bayanan 2 Kecamatan Daha Selatan HSS*". Irnawati menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi pencernaan makanan pada manusia siswa kelas V SD Bayanan 2 Kecamatan Daha selatan HSS. Berdasarkan data-data yang telah dilampirkan diatas maka dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan-peningkatan pembelajaran guru, keaktifan siswa, hasil belajar siswa dan juga ketuntasan belajar yang mencapai indikator ketuntasan belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk menyelesaikan materi Sumber Daya Alam Dan Penggunaanya.

Dilihat dari hasil penelitian dan teori yang melandasinya, maka Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dapat dikatakan bahwa penelitian telah berhasil dan hipotesis yang berbunyi "Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Materi Sumber Daya Alam Dan Penggunaanya Pada Siswa Kelas V SDN Karang Taruna 1 Tahun Pelajaran 2012/2013, Maka Aktifitas Guru Menjadi Lebih Baik, Aktifitas Siswa akan Meningkat Dan Hasil Belajar Siswa Dapat Meningkat" dapat diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) materi Sumber Daya Alam Dan Penggunaanya hasil belajar siswa kelas V SDN Karang Taruna 1 Kecamatan Pelaihari Kabupaten Tanah Laut meningkat dengan signifikan, hal ini dapat disimpulkan sebagai berikut,

1. Aktivitas siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat diketahui dari penilaian aktivitas siswa

siklus I pertemuan 1 memperoleh kualifikasi Aktif dan pada, pertemuan 2 diperoleh kualifikasi Sangat Aktif begitu juga pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 mendapat kualifikasi Sangat Aktif, dan

2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan disetiap pertemuannya mulai dari siklus I pertemuan 1 dan 2 sampai dengan siklus II pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut diatas, maka sebagai tindak lanjut terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat memberikan beberapa saran kepada:

1. Disarankan bagi guru hasil penelitian ini merupakan alternatif untuk melakukan pembaharuan dalam pembelajaran IPA serta acuan bagi guru dalam memilih model pembelajaran dan merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Disarankan untuk siswa agar dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar khususnya pada materi Sumber Daya Alam Dan Penggunaannya dengan menggunakan model Teams Games Tournament untuk menambah keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dan
3. Disarankan bagi sekolah, diharapkan dalam membina hendaknya memberikan masukan kepada para guru agar menggunakan model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aslamiah. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (SKRIPSI) Khusus Untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Banjarmasin. UNLAM.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media
- Arikunto S, Suhardjono dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Azmiyawati Chairil. 2008. *Buku Elektronik Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 4*. Depdiknas: Jakarta
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2005. *Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Djanali,Supeno. 2007. *Kapita Selekta Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan.
- Ikhsan, Fuad. 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Irnawati. 2011. *Meningkatkan Hasil Belajar Materi Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas V SDN Bayanan 2 Kecamatan Daha Selatan HSS*. Banjarmasin: Program S1 PGSD
- Komalasari Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Komalasari, kokom.2011. *Pembelajaran Kontektual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).2006. Jakarta : Dharma Bakti
- Kusuma, Wijaya, dkk. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudjiono, Dimyanti. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marietna T.M. 2011. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pelajaran PKN Dengan Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Organisasi Kelas V SDN Tirta Jaya 1 Kecamatan Bajuin Kabupaten Tanah Laut*. Banjarmasin: Program S1 PGSD
- Nur Uhbiyati, Abu Ahmadi.2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pidarta Made. 2007. *Landasan Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rizani, Ahmad. 2011. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Sumber Daya Alam Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas IV semester II SDN Jawa 3 Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar*.
- Riyanto Yatim, 2009. *Pradikma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman, A, M. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin. E Robert. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktek*. Jakarta: PT Macana Jaya Cemerlang.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Peroses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka.
- Saminanto, 2010. *Ayo Praktek PTK*. Semarang: Media Group.
- Sanjaya, Wina, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Tim Bina Karya Gur. 2006. *Sain kelas VI*. Jakarta: Erlangga.
- Tirtaraharja Umar & La Sulo, 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontektual di Kelas*. Surabaya: Cerdas Pustaka Publisher.
- Trianto. 2010. *Mendesain model pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Wena, made. (2010). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- www. Sarjanaku. Com (diakses tanggal 18 februari 2013)
- Anonim. 2010. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. (online). [Http://www.ziddu.com/download/19351807/tgt.rtf.html](http://www.ziddu.com/download/19351807/tgt.rtf.html). Diakses pada tanggal 1 juni 2013.
- Eko. (2011). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). (Online). [Http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournament-tgt-2/](http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournament-tgt-2/). Diakses pada tanggal 23 februari 2013.
- Faisahal, mirza. 2013. Penerapan pembelajaran kooperatif model tiams games tournaments (tgt) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas x-a semester 2 man 3 malang pada pokok bahasan plantae. (online) Mirza faishal lave a comments go to comments. Diakses pada tanggal 1 juni 2013.
- Putri, desi, kartika. 2013. Makalah Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).(online).

